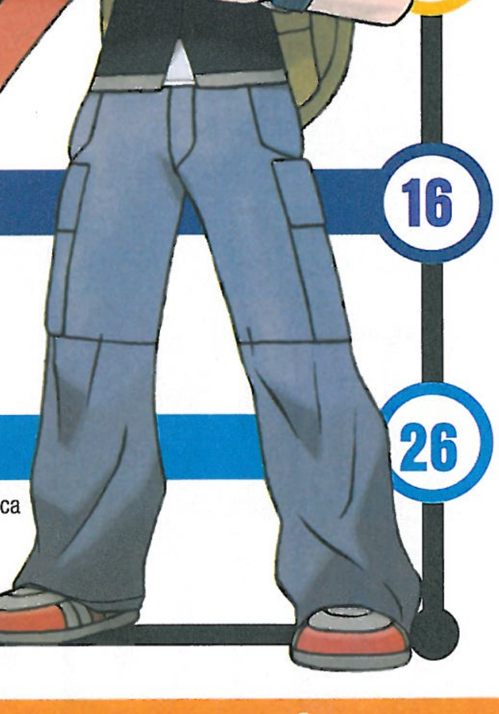


TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
Pokémon World Championships 2009
Así fue la gran final
¡TRIUNFÓ JAPÓN!
Nintendo Acción
Los objetos de cada Ruta
Así se vence a los rivales
Secretos y consejos
GUÍA
POKéMON
PLATINO
[4ª] ENTREGA
Suplemento de Nintendo Acción nº 203



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director** Juan Carlos García Díaz •**Director de Arte** Abel Vaquero •**Redacción** Rubén Guzmán •**Maquetación** Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción** Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores** Jorge Puyol Cavero

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General** Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos** Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero** José Aristondo •**Director Recursos Humanos** Gerardo González •**Director de Producción** Julio Iglesias •**Directora Distribución y Suscripciones** Virginia Cabezón •**Director de Sistemas** Javier del Val •**Directora de Marketing** Belén Fernández

■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial** José E. Colino •**Jefe de Servicios Comerciales** Jessica Jaime •**Directora de Ventas** Mayte Contreras •**Directora de Publicidad** Mónica Marín •**Publicidad** Tatiana Sigüenza, Noemí Rodríguez •**Coordinación de Publicidad** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax 902 118 632

■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Tel. 902 540 777 Fax 902 540 111 ■ **Distribución** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

■ **Depósito Legal** M-25632-2005

¡CONFIRMADO PARA EUROPA!

'Oro y Plata', en primavera del año 2010

¡Qué mejor escenario que el Campeonato Mundial de Pokémon para anunciar la fecha de estreno de la entrega más esperada!



JOHTO *cambiará su aspecto para lucir más bonito.*



EL RIVAL *será nuevo y se llamará Kamon.*

En pleno desarrollo del torneo Pokémon celebrado en San Diego, Nintendo ha comunicado oficialmente el estreno de «Oro Corazón y Plata Alma», las nuevas ediciones para DS. Así que los mejores jugadores Pokémon del mundo fueron los primeros en conocer la noticia. Todos ellos, y los que no somos tan buenos pero nos apasiona este mundo, regresaremos a **Johto esta próxima primavera** de la mano de la nueva tecnología que permiten DS y DSi (gráficos revolucionarios, pantalla táctil, Wi-Fi, opciones de audio…).

¡Mira cuántas sorpresas!

En el cuadro junto a este texto hemos ordenado las claves más chulas de este nuevo título, desveladas por los expertos de la revista. A estas alturas ya sabréis que durante el juego **siempre nos acompaña uno de nuestros Pokémon**, aunque se meterán en la Poké Ball cuando entremos en un Centro o montemos en bici. Además, aparecerán directamente en batalla e incluso usarán habilidades como corte.

Habrá dos entrenadores protagonistas (chico y chica), que se enfrentarán a un nuevo rival, **Kamon**. Vuelve el **profesor Elm**, aunque Oak se dejará caer por el juego. La aventura se desarrollará en Johto, pero con sorpresa: podremos ir a Kanto.

En jugabilidad, la pantalla táctil permitirá acceder a las opciones del menú principal con el stylus. **El control será más cómodo y efectivo**, y te facilitará navegar por las opciones de Pokédex, Pokémon, Mochila y Cajas PC.

¡Y habrá muchas sorpresas más que iremos desvelando en próximos números!



¡LAS DESCUBRIMOS!

6 GRANDES NOVEDADES DE ORO Y PLATA



1 **NOS ACOMPAÑAN.** El primer Pokémon de tu equipo te seguirá por el mapa. Si pulsas A, te dirá si está feliz, débil… Y si encuentra un objeto, te lo entregará. ¡Y puede ser cualquiera de las 493 especies!

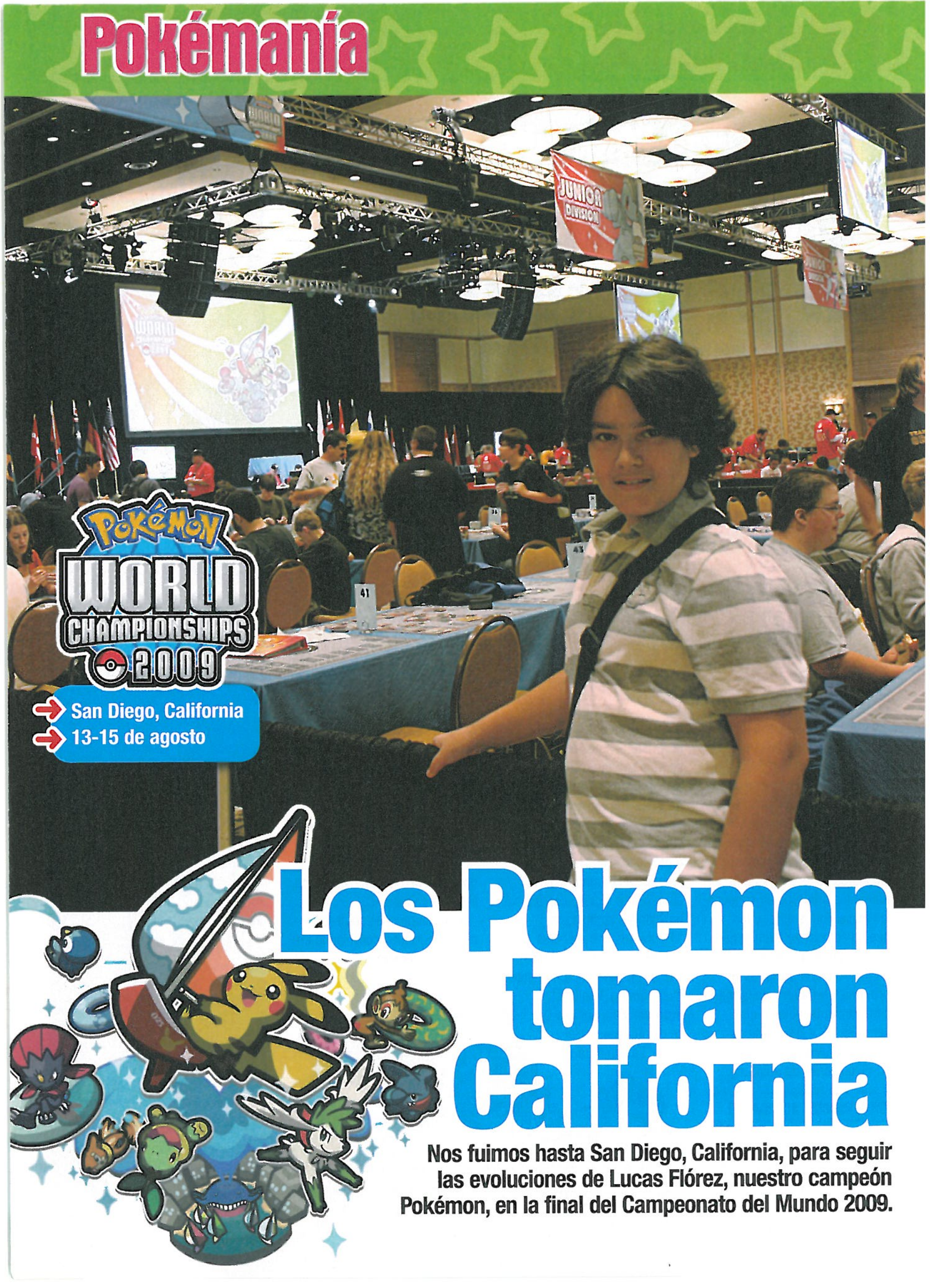
2 **EL POKéTHLON.** Es una nueva zona de Johto donde competir hasta en 10 juegos diferentes. Forma un equipo compensado de tres Pokémon y prepárate para retos de todo tipo: carrera de vallas, cama elástica, rompe bloques…

3 **BAYAS Y BONGURIS.** No habrá árboles de bayas ni forma de plantarlas. Tendremos un objeto llamado Plantabayas, para sembrar hasta 4 distintas. Los árboles de bayas dejarán su lugar a los de Bonguris.

4 **EL POKéGEAR.** Te informará de la hora, te permitirá llamar por teléfono a numerosos personajes del juego, acceder al mapa de Johto para ver rutas y ciudades y sintonizar diferentes emisoras de radio.

5 **LOS LEGENDARIOS.** Lugia y Ho-Oh serán capturables. Raikou, Suicune y Entei estarán disponibles cuando derrotes a la Liga Pokémon. Lo mismo que Kyogre, Groudon y Rayquaza. Y podrás pillar al Gyarados rojo brillante en el Lago de la Furia.

6 **JOHTO CAMBIA.** Algunas cosas al menos. Varios diseños han sido remodelados. Habrá un nuevo Frente de Batalla cerca de Ciudad Olivo. Y un concurso de captura de Bichos...



Los Pokémon tomaron California

Nos fuimos hasta San Diego, California, para seguir las evoluciones de Lucas Flórez, nuestro campeón Pokémon, en la final del Campeonato del Mundo 2009.


Aquí se retaron los 60 mejores jugadores de Pokémon del mundo.


El torneo reunió a los jugadores de Platino y de Trading Cards.


Lucas Flórez fue el único representante español en el prestigioso torneo Pokémon.

Pikachu, Charmander, Bulbasaur... Nadie quiso faltar a la cita del año en San Diego (EE UU). El Campeonato del Mundo de Pokémon reunió el pasado mes de agosto a **los 60 mejores jugadores** de «Pokémon Platino» del mundo, dispuestos a demostrar quién era el mejor entrenador a los mandos de su DS. Entre ellos, **Lucas Flórez**, un chaval de 12 años de Barcelona que el pasado mes de junio se había proclamado campeón de España en Madrid y de Europa en París, y que se convirtió en el único superviviente español en una competición en la que han participado nada menos que **46.000 jóvenes**, y no tan jóvenes, de todo el mundo.

Una ronda previa compuesta por cinco combates fue la encargada de determinar qué competidores disputarían las semifinales. Lucas llegaba a California dispuesto a dar la sorpresa. Para ello, se enfundó sus pantalones de la suerte y confió en la estrategia y en los Pokémon que le habían convertido en Campeón de Europa hacía unas semanas. "El que ataca primero, ataca dos veces", explicaba convencido poco antes de iniciar la competición.

Los americanos le "congelaron"

El torneo no empezaba mal para Lucas. El primer combate lo cerró con victoria. Parecía que la táctica que le había convertido en campeón del

CURIOSIDADES DEL TORNEO



- **Jeremiah Fan** venció en la final júnior al japonés Santa Ito. El jugador americano, Fan, había sido derrotado por Ito en la ronda previa; de hecho, el japonés llegaba a la final invicto. Pero su primera derrota llegaba en el peor momento...
- La final sénior la disputaron **dos japoneses**, Kazuyuki Tsuji y Tasuku Mano, que se deshicieron de los mejores jugadores de Estados Unidos.
- La supremacía nipona ha quedado demostrada en San Diego. **Cuatro de los siete** jugadores japoneses han acabado entre los 6 primeros.
- **Hecatombe entre los entrenadores europeos.** El mejor clasificado ha sido el campeón francés, que acabó en la posición 15.
- **Nuestro campeón**, Lucas Flórez, quedó el **último** de su categoría, con sólo una batalla ganada.
- Si tenéis curiosidad por ver los resultados de cada categoría, podéis entrar en esta página de internet: http://www.go-pokemon.com/



Los intensos combates mostraron el buen nivel de los entrenadores.



Lucas se mordía las uñas con nerviosismo. ¡Ánimo, que lo hiciste muy bien!

LOS CAMPEONES DEL MUNDO

Categoría Júnior



JEREMIAH FAN
- Americano
- En la final usó un equipo de agua con Vaporeon, Kingdra y Ludicolo.

Categoría Sénior



KAZUYUKI TSUJI
- Japonés
- Usó un equipo compuesto por Toxicroak, Snorlax, Empoleon y Salamence.

Los jugadores japoneses han demostrado que son los mejores entrenadores Pokémon



El campeonato de Trading Cards también fue muy mocionante.



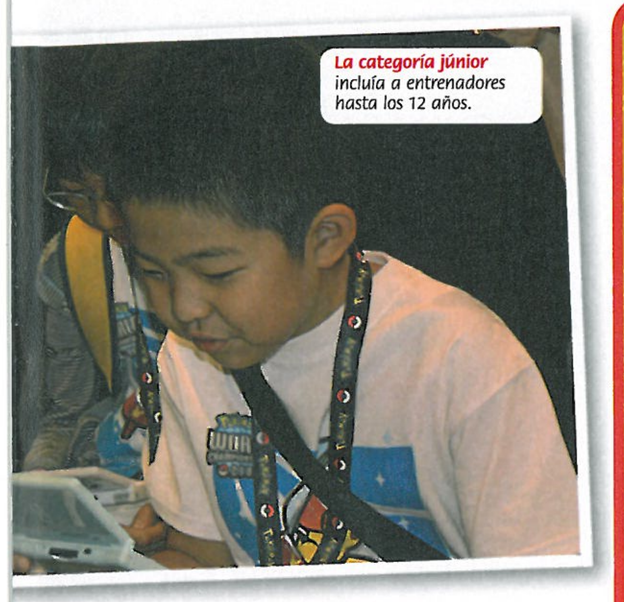
viejo continente funcionaba también en tierras americanas Pero la suerte cambió de bando en el segundo enfrentamiento. **Delante tenía a Jeremiah Fan**, campeón de Estados unidos, que le dejó congelado, literalmente. "Me ha sacado los Pokémon de hielo, que son los que más daño me hacen. No tengo nada para pararlos", confesaba Lucas a Nintendo Acción visiblemente contrariado.

La derrota contra el campeón americano (y futuro campeón júnior del mundo) estaba dentro de lo previsible pero, si quería estar en las semifinales, ya no había margen de error. Empezaban los nervios. **"Se ha mordido las uñas hasta hacerse sangre"**, aseguraba Montse Navea, su madre, que sufría desde la barrera.

"Necesito un cambio de estrategia"

Entre eliminatoria y eliminatoria, llamada desesperada a Barcelona. Lucas necesitaba cambiar de estrategia y al otro lado del teléfono le escuchaba Alain, su hermano y mentor en el mundo de los videojuegos. "Con sólo tres años empecé a jugar a Pokémon por él. Era su sparring y ahora me aconseja. Es mejor que yo, pero no quiere participar en campeonatos de ningún tipo. Es muy vergonzoso".

Sin embargo, pese a los consejos que le daba su hermano desde España, la cosa no mejoraba. En el tercer combate se repitió la jugada y acabó también en una nueva derrota. Con ella, las opciones de Lucas de pasar a la final quedaban congeladas, por lo menos hasta el año que viene.



La categoría júnior incluía a entrenadores hasta los 12 años.



El ambiente del torneo fue tan Poké-maníaco como podéis imaginar.

En los dos últimos combates, tampoco hubo suerte y Lucas acababa la competición **en el puesto 29 de su categoría**, con un marcador total de una victoria y cuatro derrotas.

Los participantes de Japón y EEUU confirmaban que son las dos grandes potencias en estas "pokeolimpiadas" y se repartían la práctica totalidad de los premios; por cierto, menudos premios, un viaje de 4 personas a Nueva York, Hawai o Tokio, para la categoría júnior (menores de 12 años), y una bolsa de becas por valor de 100.000 dólares, para la categoría sénior.

El año que viene será nuestro momento. Seguro.

Hablamos con Lucas Flórez, nuestro Campeón Pokémon

Arrasó en Madrid y no permitió que nadie le "tosiera" en Europa. Para nosotros, es toda una estrella del firmamento Pokémon, y nos encantó poder hablar con él después del torneo.



"El que ataca primero, da dos veces"

¿Qué te ha parecido la experiencia?

Lucas Flórez: Increíble. Nunca me hubiera imaginado venir a San Diego, pero tampoco me imaginaba ir a Madrid ni a París.

¿Qué te ha parecido el nivel del Campeonato del Mundo?

LF. Hay un nivel muy alto. He ido a por todas, pero me he encontrado en la primera fase con los rivales que no quería encontrarme.

¿Has usado el mismo equipo que en el Campeonato de Europa?

LF. He utilizado los mismos Pokémon y, hasta ahora, me habían funcionado bastante bien.

¿Qué estrategia utilizas en los combates?

LF. El que ataca primero, ataca dos veces. Siempre trato de atacar muy fuerte y muy rápido. Así, si tienes la suerte de derrotar a uno de los Pokémon del contrario, consigues que el rival tenga un turno menos de ataque.

¿Cuál es tu Pokemon favorito?

LF. Hay muchos. Si tengo que elegir uno, me quedo con Darkrai.

¿Cómo empezaste con los videojuegos?

LF. De pequeño no me gustaban y fue mi hermano el que me usaba de sparring. Al final fui aprendiendo y me gustaron cada vez más.

¿Juegas a otros videojuegos?

LF. Juego a casi todo. Me gusta mucho «Final Fantasy».

Si no te dedicaras a los juegos, ¿qué te gustaría ser de mayor?

LF. Periodista o actor. Cualquier cosa que esté relacionado con las cámaras. Me gustan mucho.

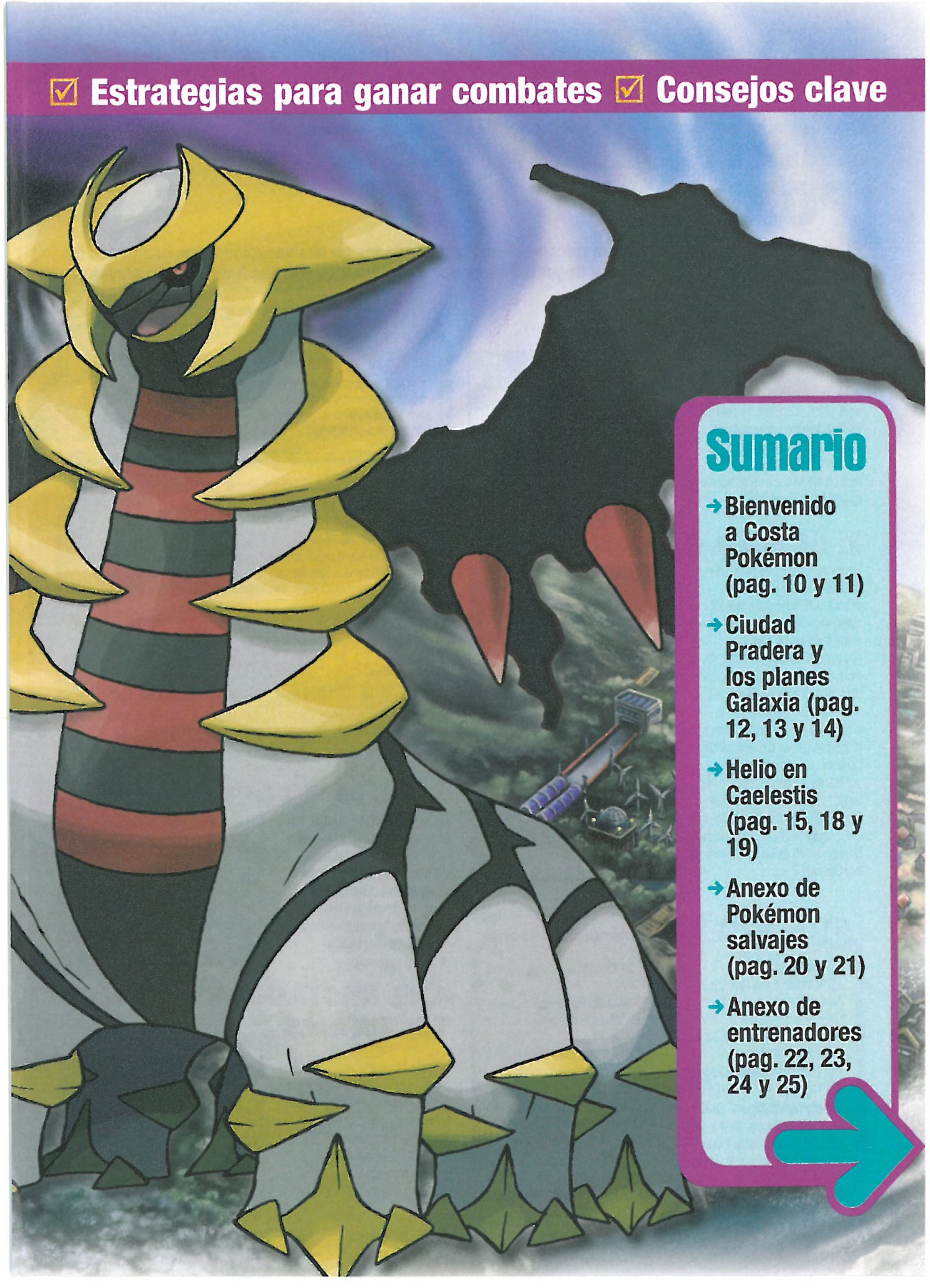






Guía de expertos POKéMON PLATINO

En este número nos vamos acercando poco a poco a los misterios que esconde la región de Sinnoh. Tras vencer al líder del gimnasio de Ciudad Pradera, nos dirigiremos a Pueblos Caelestis, donde unas extrañas ruinas nos aguardan. ¡Esto va a ser emocionante!



Sumario

BIENVENIDO A COSTA POKéMON

El camino a Ciudad Pradera es un rincón paradisíaco donde toman sus vacaciones los habitantes de Sinnoh. Cruzarás la Ruta 214 para llegar a Orilla Valor, y la Ruta 213, con sus bungalows y playas.

1. CRUZA LA RUTA 214

La Ruta 214 tiene dos caminos distintos. Si tomas el de la izquierda, irás por una zona rocosa con menos entrenadores pero pocos objetos. El de la derecha es una zona de vallas y hierba llena de entrenadores esperando a retarte.



2. LA MINA RUINAMANÍACO

En la zona rocosa hay una entrada a una pequeña cueva. Allí se encuentra el ruinamaníaco, un aficionado a los Unown al que le encanta excavar túneles. Te propone un reto: tú atrapas distintas letras Unown y él continúa excavando. Si le sigues el juego verás cómo la cueva se va expandiendo. Cuando hayas capturado 10 letras distintas será más larga, y cuando tengas las 26, el túnel habrá llegado a un cuarto secreto de Ruinas Sosiego. Allí puedes atrapar a los Unown ? y !





OBJETOS

Ruta 214

- **BAYAS:** Las Bayas Zreza, Zidra, Atania y Grana se encuentran al norte.
- **MT 28 (EXCAVAR):** En la Mina Ruinamaníaco.
- **CARAMELORARO:** Atraviesa la charca del norte usando Surf.
- **MAGMATIZADOR:** En la zona rocosa, al sur de las rocas.
- **COLMILLAGUDO:** Está escondido en un hueco de las zonas de hierba alta.
- **PARTE ROJA:** Junto al Árbol de Miel.
- **RAÍZ GRANDE:** En el centro de la zona vallada. Accede desde el sur.
- **CARBURANTE:** Escondido cerca del objeto anterior, al norte.
- **MÁX. REPEL Y SETA GRANDE:** Puedes encontrarlos al norte de la zona vallada.

¡HAZTE CON TODOS!

Ruta 214

En esta Ruta destacan los Rhyhorn y los Houndour. Lo podrás encontrar entre los niveles 21 y 24. Además, en la Mina Ruinamaníaco podrás capturar al escurridizo Hippopotas.



ENTRENADORES

Ruta 214

En esta ruta hay 9 entrenadores. Destaca sobre todo el Pokécolector Basilio, que tiene un equipo con 6 Pokémon muy raros. Otros tienen cosas curiosas: evoluciones de Eevee o formas de Wormadam.

CONSEJOS

Zona de Buscapelea

En la Ruta 214 varios entrenadores van mejorando gracias al Buscapelea. Se trata del Médium Juacu, el Jugón Carlos y la médium Abigail.

3. RELAX EN ORILLA VALOR

En Orilla Valor se encuentra el complejo vacacional del Hotel Gran Lago. Se trata de una zona tranquila con restaurante, hotel donde curar a tu equipo Pokémon, y diversos bungalows con turistas descansando.



4. EL RESTAURANTE CINCO TENEDORES

Uno de los edificios principales de Orilla Valor es el restaurante. En él, podrás retar hasta a 5 parejas de entrenadores cada día, de entre 9 parejas posibles. El restaurante sólo abre entre las 9:00 y las 23:59.



CONSEJOS



Accesos bloqueados

En Orilla Valor están bloqueados los accesos a Lago Valor y Ruta 222. Los cámaras que bloquean el Lago Valor se irán después del terremoto en la reunión con el Profesor Serbal, en la Biblioteca de Ciudad Canal. El señor que bloquea el acceso a la Ruta 222 se irá cuando superes Columna Lanza.

Residencia del creador del juego

En el bungalow al norte de la piscina reside uno de los creadores del juego. Vuelve aquí una vez hayas completado la PokéDex de Sinnoh y la PokéDex Nacional para recibir un diploma.

Lanzamonedas en el Poké-Reloj

Una vez que puedas usar Treparrocas en el exterior, entra en uno de los bungalows del este para que un señor te active esta función en el Poké-Reloj.

Ayuda a la damisela

Una chica frente al bungalow del noreste ha perdido sus llaves. Si la ayudas a encontrar la Llave Suite (usando el Zahorí del Poké-Reloj al norte del hotel), te regalará la Fl. Blanca agradecida.

OBJETOS

Orilla Valor

- **POC. SECRETA:** Te la entrega Cintia (mira más adelante en esta guía).
- **ULTRABALL:** En la hierba del norte.
- **MÁX. REVIVIR X2:** Una escondida en la sombrilla, y otra en la papelera de un bungalow al que se accede con Treparrocas
- **MÁS PP:** Al sur de la piscina, ya en la Ruta 213.
- **HIERRO Y MT 85 (COME SUEÑOS):** Usando Treparrocas varias veces desde la residencia del creador del juego.
- **PIEDRA SOLAR:** Usa Treparrocas al este de la zona. Está bien escondida.
- **PROTEÍNA:** Junto al bungalow del este al que accedes con Treparrocas.
- **MT 92 (ESPACIO RARO):** Regalo de un payaso en un bungalow.

Ruta 213

- **BAYAS:** Hay Bayas Pabaya, Safre y Guaya junto a la salida hacia Ciudad Pradera.
- **P. AMARILLA:** Al sureste del hotel.
- **PERLA X4 Y ESC. CORAZÓN X2:** Usa el zahorí en la playa.
- **HIPERPOCIÓN:** Escondida junto al Árbol de Miel.
- **MT 40 (GOLPE AÉREO):** Usando Golpe Roca al oeste de la playa.
- **MT 05 (RUGIDO):** Usa Treparrocas en una de las paredes de roca al oeste.
- **MÁS PS:** Escondido cerca del anterior.
- **PIEDRA AGUA, MÁX REVIVIR Y PERLA GRANDE X2:** Accediendo con Surf en la zona marítima. Las perlas están escondidas.

5. APAGÓN EN CIUDAD MARINA

Si tratas de salir de Orilla Valor por el este, un señor te bloqueará el paso. Parece que hay un apagón en Ciudad Marina y no puedes pasar aun. Tampoco puedes acceder a Lago Valor, pues dos cámaras sospechosos bloquean el paso.



¡HAZTE CON TODOS!

Orilla Valor

En la Orilla Valor también puedes encontrar Houndour, así como los extraños Girafarig. Están entre los niveles 21 y 22.

Ruta 213

Muchos Pokémon marítimos te esperan en la Ruta 213, como Wingull, Buizel o Shellos (Forma Este), además de Chatot. En el mar te saldrán los típicos Tentacool, Wingull y Shellos.

ENTRENADORES

Orilla Valor

En esta zona todos los entrenadores están comiendo en el restaurante. Y todos querrán retarte junto a su pareja, así que prepárate para unas batallas 2vs2.

Ruta 213

Por ahora sólo puedes luchar con los playeros, un pescador y la Modelo Itzel, todos ellos muy fáciles. En la zona marítima hay otros cinco entrenadores, casi todos nadando.

6. JUGANDO EN LA PLAYA

Al sur de la Orilla Valor está la Ruta 213. Es una ruta playera, con pocos entrenadores y muchos objetos escondidos. Cuando te canses de ver cómo te siguen las huellas en la arena, ve al noroeste, donde todo es más verde.



7. EL DR. PISADA

En la única casa que hay en la playa vive el Dr. Pisada. Este señor es capaz de medir la Felicidad de tu Pokémon sólo con mirar sus huellas. Si el primer Pokémon de tu equipo es feliz, le dará una Cinta Huella.



CIUDAD PRADERA Y LOS PLANES GALAXIA

El rival está esperándote para ponerte a prueba de nuevo. Además, te espera el Gran Pantano, donde capturar raras especies. Y los planes del Equipo Galaxia irán desvelándose.





1. BIENVENIDO A CIUDAD PRADERA

En Ciudad Pradera te esperan varios personajes muy útiles en el juego. Gracias a ellos podrás hacer que tus Pokémon recuerden movimientos, y conseguir objetos útiles, como pañuelos para Super Concursos, Bayas y el Brazal Firme.



CONSEJOS

La ciudad de Croagunk



La mascota oficial de Ciudad Pradera es Croagunk. Puedes ver una pequeña estatua suya en la tienda, además de un enorme cartel donde poner tu cabeza. A veces, al ponerte en ese cartel, un Croagunk de verdad aparece y se dirige al Gran Pantano.

Repartidor de pañuelos

Si necesitas alguna ayudita con los Super Concursos, habla con el chico que vive en la casa del noreste de la ciudad. Si tu primer Pokémon tiene más de 200 puntos en una categoría de concurso, recibirá un pañuelo que mejora la puntuación recibida en esa categoría.

Bayas gratis

La chica que vive al suroeste de la ciudad te regala una Baya (números 36 a 52) cada día.

Recordando movimientos al Pokémon



El señor que vive junto al mar es un personaje muy útil. Por una Esc. Corazón hará que un Pokémon de tu equipo recuerde uno de los movimientos que pudo aprender en niveles anteriores y no conozca. Muchas de las evoluciones aprenden movimientos nuevos a nivel 1, por lo que ésta es la única manera de obtenerlos. Puedes conseguir Esc. Corazón en el Subsuelo o el Periódico Local Pokémon de Pueblo Sosiego.

Obtén el Brazal Firme

Si le muestras un Combee macho y otro hembra al chico que vive en la casa al norte de la tienda, te regalará nada menos que el Brazal Firme. Este objeto duplica los puntos de esfuerzo ganados por tus Pokémon tras cada victoria.

Tienda Pokémon

Los objetos exclusivos que venden en esta Tienda son la Carta Aérea, la Veloz Ball, la Nido Ball y la Ocaso Ball.

Centro Pokémon

Muchos entrenadores se dan cita en el Centro Pokémon de esta ciudad para retarte. Aquí te dejamos los equipos más fuertes de cada día; ten en cuenta que irán mejorando con el tiempo.



Lunes y viernes: Te espera la Famosa Greta con sus Clefairy.
Martes y jueves: El Payaso Leónidas te retará con Mr. Mime, Alakazam y Ambipom.
Miércoles, sábados y domingos: El Guitarrista Arturo usará a Kricketune.

2. NUEVO RETO DEL RIVAL

En la puerta del Gimnasio te alcanzará el Rival. El chico tiene ganas de ponerte a prueba antes del gimnasio, y te retará con su potente equipo. Ve preparado, no dejará que le ganes fácilmente esta vez. Su equipo siempre usará a Staravia primero, luego a Buizel, Roselia y Ponyta (dos de estos tres según tu 'starter', mira el cuadro), y finalmente a Grotle, Monferno o Prinplup según su elección inicial. Te ayudarán mucho los ataques de tipo Volador, Eléctrico y Tierra.







LOS POKéMON DEL EQUIPO RIVAL		
SI ESCOGISTE A TURTWIG	SI ESCOGISTE A CHIMCHAR	SI ESCOGISTE A PIPLUP
Staravia de nivel 24	Staravia de nivel 34	Staravia de nivel 34
Buizel de nivel 32	Ponyta de nivel 32	Buizel de nivel 32
Roselia de nivel 32	Roselia de nivel 32	Ponyta de nivel 32
Monferno de nivel 36	Prinplup de nivel 36	Grotle de nivel 36

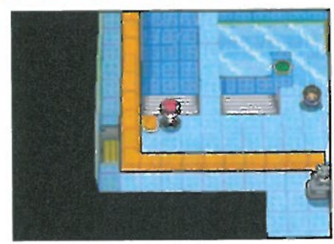
OBJETOS

Ciudad Pradera

- **BAYAS:** Hay dos Bayas Caquic y Latano.
- **ZINC:** Escondida en la charca al suroeste de la ciudad.
- **MT55 (SALMUERA):** Regalo del Líder Mananti por derrotarle.
- **AGUA MÍSTICA:** Usando Surf en la zona de los barcos.
- **PAÑUELOS:** Llevando un Pokémon con un buen nivel en cada categoría al chico.
- **BRAZAL FIRME:** Llevando un Combee macho y otro hembra al chico.
- **MÁSCARA:** Regalo de una chica con parasol. Será de Turtwig, Chimchar o Piplup según cual fuera tu 'starter'.

3. GIMNASIO ROCAVELO I

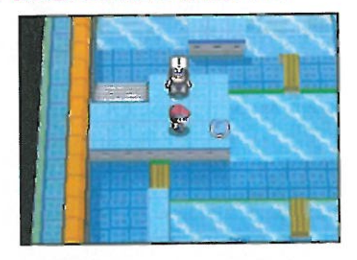
En este gimnasio la clave es ver que tiene tres niveles de agua. Cuando el agua está abajo, podrás pasar por las zonas del fondo. En los niveles altos, puedes usar las balsas de madera a modo de puentes. Los interruptores alteran el nivel del agua: el verde llena el primer nivel de agua, el azul llena el segundo nivel y el amarillo vacía el gimnasio de agua. Empieza por pulsar el botón amarillo tras subir unas escaleras a la izquierda, luego ve por abajo hasta subir dos niveles frente al Líder Mananti.

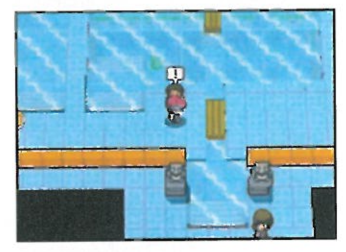




4. GIMNASIO ROCAVELO II

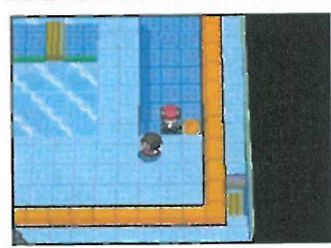
En la plataforma donde está el pescador (puedes retarle o no), pulsa el botón verde. Luego baja las escaleras y rodea el agua por la derecha para cruzar la balsa de madera hacia la izquierda. Sube de nuevo al segundo nivel, y, tras derrotar al marinero Jaiden, pulsa el botón azul. Usa la balsa para ir abajo, y luego ve a la derecha, donde te retarán los playeros Mariano y Cleo. Finalmente ve hacia arriba, donde puedes retar (o no) al pescador Triso. Ahora pulsa el botón verde.





5. GIMNASIO ROCAVELO III

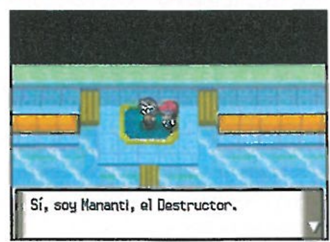
Ahora que el nivel del agua ha descendido, toma las escaleras hacia abajo y pulsa el botón amarillo que hay abajo del todo. Luego ve arriba y supera las escaleras un nivel arriba y dos niveles abajo. Luego corre a la izquierda del todo, y después hacia abajo, hasta que veas unas escaleras que suben arriba dos niveles. Derrota al marinero Cirstóbal y pulsa el botón azul. Cruza las balsas a la derecha y luego hacia arriba. Allí te espera el Líder Mananti.

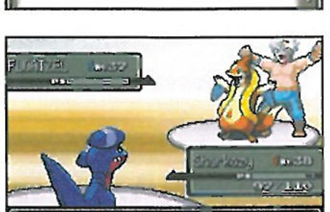




6. MANANTI, EL DESTRUCTOR

No te dejes impresionar por él. Su equipo, formado por Gyarados, Quagsire y Floatzel, no debería darte muchos problemas frente a ataques de tipo Eléctrico y Planta. En todo caso, Gyarados es un rival digno con su Intimidación y su potente Cascada. No te fíes de Quagsire, pues su tipo Tierra le hace inmune a movimientos eléctricos y resiste bien los golpes. Floatzel es un Pokémon temible con su Colm. Hielo, aunque algo débil.






LOS POKéMON DEL LÍDER MANANTI		
GYARADOS	QUAGSIRE	FLOATZEL
NV. 33	Nv. 34	Nv. 37
Nv. 34	Tumba Rocas	Colm. Hielo
Nv. 37	Hidropulso	Salmuera
Mordisco	Disp. Lodo	Triturar
Ciclón	Bostezo	Acua Jet
Hab: Intimidación	Hab: Humedad	Hab: Nado Rápido



CONSEJOS

Un surfero sin tabla

Con la Medalla Ciénaga puedes usar Surf fuera de batalla. Sin embargo, aún no tienes la MO Surf, así que tendrás que aplazar tu visita a la zona marítima de Ruta 213 por un tiempo. El Líder Mananti también te regala la MT 55, que contiene Salmuera.

7. UNA BOMBA EN EL GRAN PANTANO

Al salir del gimnasio, el Líder Mananti te alcanza. Algo extraño pasa en el pueblo. Parece que un Recluta Galaxia planea poner una bomba en el Gran Pantano. Al llegar suena una explosión y el recluta sale corriendo de la escena.



8. PERSECUCIÓN POR LA PLAYA

Te lanzas a por él. El recluta parece cansarse cada pocos metros. Cada vez que lo veas, háblale y te dirá cosas sobre los planes del Equipo Galaxia, aunque no parece con ganas de batalla. En mitad de la persecución se unirá Handsome para ayudarte. Tras superar el Hotel Gran Lago, huirá otra vez más, pero a la siguiente se hartará y querrá retarte a una batalla Pokémon. Su Croagunk de nivel 31 no aguanta demasiado.





El Gran Pantano

En Ciudad Pradera también está el Gran Pantano. Por 500 Poké te entregan 30 Safari Ball y tienes 500 pasos dentro de las 6 zonas distintas del pantano. Cada zona tiene especies de Pokémon algo distintas: Wooper, Bibarel, Tropius, Quagsire, Yanma, Tangela, Noctowl, y Hoothoot se reparten entre las diferentes zonas.

Además, el edificio cuenta con un Observatorio donde por 100 Poké puedes ver qué Pokémon especial hay en cada zona cada día. Estos pueden ser Wooper, Carnivine, Skorupi, Croagunk, Quagsire, Yanma, Tropius, y Tangela. Una vez tengas la PokéDex Nacional se añadirán Toxicroak, Kecleon, Drapion, Kangaskhan, Paras, Exeggcute, Shroomish y Gulpin.

HELIO EN PUEBLO CAELESTIS

El encuentro con Cintia te permite ir a Pueblo Caelestis, donde te espera el líder del Equipo Galaxia, Helio, que por fin desvelará sus planes. Pero antes, mejor termina de explorar el sur de Sinnoh.

1. LA MEDICINA DE CINTIA

Justo después de derrotar al Recluta Galaxia, Cintia aparece por Orilla Valor. Tras soltar algunos rumores sobre Pokémon espejismos, te pide un favor: Sanar a los Psyduck que bloquean la Ruta 210. Para ello te entrega la Poc. Secreta.



2. CONOCE LA RUTA 212

En tu camino, una buena idea es visitar la Ruta 212. Tiene una zona sur muy lluviosa y llena de pantanos, y una zona norte muy noble, con la gran Mansión Pokémon esperándote. Tómate tu tiempo para encontrar todos los objetos.



CONSEJOS

Terreno pantanoso

Al terreno pantanoso de la ruta no podrás acceder con la Bici, por lo que deberás ir andando. Cuando lo hagas, atento al color del suelo para averiguar si vas a pisar un agujero de lodo: sigue las zonas claras del pantano e irás sin complicaciones. Si caes en un agujero de lodo deberás usar varias veces el panel de control para liberarte.

Efectos de la lluvia en combate

En esta zona no para de llover, y eso se ve reflejado en los combates. Los ataques de tipo Fuego y Rayo Solar harán la mitad de daño, mientras que los ataques de tipo Agua harán un 50% más de daño. Para más efectos, mira el número anterior de la guía.

Tutor de movimientos

En la casa de la Ruta 212 Sur vive uno de los nuevos tutores de movimientos de la Edición Platino. En esta tabla puedes ver los movimientos que enseña:

Buceo: 4x Parte Azul, 2x Parte Roja, 2x Parte Amarilla
Cortefuria: 8x Parte Azul
Viento Hielo: 6x Parte Azul, 2x Parte Verde
Puño Trueno: 6x Parte Azul, 2x Parte Roja
Puño Fuego: 6x Parte Azul, 2x Parte Roja
Puño Hielo: 6x Parte Azul, 2x Parte Roja
Vien. Aciago: 6x Parte Azul, 2x Parte Verde
Aire Afilado: 4x Parte Azul, 2x Parte Roja, 2x Parte Verde
Cabezazo Zen: 4x Parte Azul, 4x Parte Amarilla
Onda Vacío: 4x Parte Azul, 2x Parte Roja, 2x Parte Verde
Truco: 4x Parte Azul, 4x Parte Amarilla
Desarme: 4x Parte Azul, 4x Parte Roja

OBJETOS

Ruta 212 Sur

- **BAYAS:** Hay una Meloc y tres Pinia.
- **PIEDRA ALBA, HIPERPOCIÓN, ULTRABALL:** Escondidos en el pantano del noreste.
- **REVIVIR:** Bajo la pasarela del este.
- **MT06 (TÓXICO):** Junto al pantano central.
- **HIPERPOCIÓN Y ZINC:** Al norte del pantano central, accede por la pasarela del este.
- **ESC. CORAZÓN, CURA TOTAL, CARAMELORARO, ELIXIR:** En el pantano central. Casi todos escondidos.
- **SETA GRANDE:** Escondida al final de unas pasarelas.
- **MT62 (VIENTO PLATA):** Usa la Bici para cruzar una pasarela sobre el agua.
- **CURA TOTAL, PARTE AZUL:** Zona de hierba del oeste.
- **ÉTER. MÁX Y MT84 (PUYA NOCIVA):** Usa Surf en la zona de agua. El primero está escondido en una zona pequeña de tierra.

Ruta 212 Norte

- **BAYAS:** Hay Ziuela y Tamate tras una charca, y Perasi y Zidra junto a la muralla.

ELIXIR: Junto a la charca del sur.

MT11 (DÍA SOLEADO): Tras unas vallas. Se accede por el sur usando Corte.

HIPERPOCIÓN Y ZINC: Al norte del pantano central, accede por la pasarela del este.

ULTRABALL, PERLA: Escondidos en la finca de la Mansión Pokémon y en la entrada.

INCIE. FLORAL Y HIERRO: Tras sendas charcas, usando Surf (y Corte para uno).

PARTE VERDE: Junto a la Mansión Pokémon.

LUJO BALL: En un cuarto de la mansión.

CAMP. ALIVIO: Regalo de una criada.

PROTEÍNA: En una papelera de la mansión.

MT87 (CONTONEO): En el despacho del Sr. Fortuny

ENTRENADORES

Ruta 212 Sur

En esta zona te esperan 12 entrenadores Pokémon, con varios pescadores, científicos y ranger. El policía sólo te retará de noche.

Ruta 212 Norte

En esta zona te esperan 8 entrenadores, pero 4 de ellos son policías y sólo combaten de noche.

¡HAZTE CON TODOS!

Ruta 212 Sur

En la Ruta 212 Sur no hay gran variedad de Pokémon. Hay Buizel, Quagsire, Shellos y Croagunk salvajes entre los niveles 23 y 26.

Ruta 212 Norte

En la Ruta 212 Norte tampoco hay gran cosa: Marill, Kirlia, Roselia y Staravia. En el Jardín Trofeo salen Pichu y Pikachu.


POKéMON
TM

CONSEJOS

Zona de Buscapelea

Esta zona cuenta con hasta 5 entrenadores cuyos equipos mejorarán según avances en el juego, así que vuelve más tarde a retarles. Se trata del ranger Joni, el científico Baldomero, la dama parasol Moni, el policía Dani y la ranger Idoia.

Zona de Zahorí

Usa la función Zahorí del Poké-Reloj en las zonas pantanosas para encontrar multitud de objetos. En el pantano central hay tres objetos escondidos, y en el pantano del noreste hay otros tres.

3. MANSIÓN POKéMON Y JARDÍN TROFEO

En la Mansión Pokémon te esperan también algunas cosas interesantes. Por ejemplo, puedes registrar a Manaphy si lees el libro del Sr. Fortuny. Pero ya volverás una vez tengas la PokéDex Nacional... el Jardín Trofeo te espera.



CONSEJOS

El despacho del Sr. Fortuny

Además de encontrar la MT87 (Contoneo) y registrar a Manaphy en la PokéDex, una vez tengas la PokéDex Nacional el Sr. Fortuny te contará qué Pokémon raro acaba de aparecer por el Jardín Trofeo. Un vigilante no te dejará tocar esa estatua, pero descansa entre las 2:00 y las 5:59 am.

El reto de las criadas

La criada que vigila la puerta oeste de la mansión te propone derrotar a las cinco criadas en un número predeterminado de turnos. Si derrotas a las cinco en ese número exacto (ni más, ni menos), aparecerá el dueño o la dueña de la mansión a retarte con su Chansey. ¿Y el premio? Pues Chansey lleva equipado un Carameloraro, que le puedes quitar con Ladrón, Antojo, Truco o Trapicheo.

Cada día te permitirá intentarlo otra vez, y el número de turnos varía entre 5 y 9. Eso significa que puedes conseguir un Carameloraro al día, todo un lujo.

El Jardín Trofeo

En el Jardín Trofeo aparecen con normalidad varias especies de Pokémon. Sin embargo, una vez tengas la PokéDex Nacional puedes hablar con el Sr. Fortuny para que aparezca una nueva especie de Pokémon. En el Jardín Trofeo siempre habrá dos de estos Pokémon especiales esperándote, correspondiendo a las dos últimas veces que hablaste con el Sr. Fortuny.

➔ **Estos Pokémon especiales son:** Clefairy, Jigglypuff, Meowth, Chansey, Ditto, Eevee, Cleffa, Igglybuff, Marill, Azurill, Plusle, Minun, Castform, Bonsly, Mime Jr. y Happiny.

CONSEJOS

Zona de Buscapelea

En esta zona, tres entrenadores mejoran si usas el Buscapelea: Damisela Mireia, Marquesa Estrella y Duque Tristán.

4. VUELA A LA RUTA 210

Ahora que tienes la Poc. Secreta, puedes volver a la Ruta 210. Lo mejor es ir volando a Pueblo Sosiego y dirigirte hacia el norte. Los Psyduck despejarán el camino al norte y enseguida aparece Cintia para pedirte que lleves el Talismán a su abuela en Pueblo Caelestis. Para ello debes atravesar el norte de la Ruta 210, una zona muy agreste llena de cascadas y precipicios, y en la que deberás usar Despejar si quieres ver más allá de un metro (ya conseguimos esta MO en Ruinas Sosiego).





CONSEJOS

Cabaña de la Abuela Ela

Cuando puedas usar Treparrocas para subir y bajar esas vías en la roca, podrás acceder a la cabaña en que reside la Abuela Ela. Esta entrañable señora le puede enseñar Cometa Draco a todo Pokémon de tipo Dragón que lleves contigo.

Zona de Buscapelea

En esta zona tres entrenadores mejoran si usas el Buscapelea: Ornitóloga Alondra, Veterano Francho y Domadragón lago.

OBJETOS

Ruta 210 Norte

- **BAYAS:** Hay Zidra, Atania, Wiki y Guaya al final de la ruta.
- **PARTE ROJA:** En la zona de hierba del sureste.
- **BOLA HUMO:** Bajo el puente central. La vigila un ninja.
- **MT30 (BOLA SOMBRA):** Cruza las pasarelas del oeste y usa Golpe Roca.
- **TABLA PRADAL:** Debes usar Surf y Cascada en la primera Cascada. Está escondida.
- **INCIE. AQUA:** Usa Surf y Cascada en las cascadas del oeste.
- **PIEDRA DÍA:** Escondida junto al cráter, tras usar Treparrocas.
- **ZINC:** Al sur de la cabaña, necesitas Treparrocas.

ENTRENADORES

Ruta 210 Norte

De entre los 10 entrenadores de la zona destacan varios ninjas (usan Pokémon venenosos) y entrenadores guay (con equipos variados). El Domadragón lago es accesible sólo con Treparrocas.

OBJETOS

P. Caelestis

- **GAFAS ELEGID., GAFAS DE SOL, Y GAFAS ESP.:** Regalo en la tienda de objetos.
- **SUPER BALL:** Regalo en el Centro Pokémon.
- **COLMILLODRAG:** Detrás del Centro Pokémon
- **MO03 (SURF):** Regalo de la anciana por ayudarla con el Equipo Galaxia.

¡HAZTE CON TODOS!

Ruta 210 Norte

En la Ruta 210 Norte destacan Machoke, Scyther, Meditite y Swablu. Rondan los niveles 27 a 30.

5. VISITA POR PUEBLO CAELESTIS

Tras llegar a Pueblo Caelestis y recuperar a tu equipo en el Centro Pokémon, lo mejor es que te des una vuelta rápida por el pueblo. Así obtendrás una nueva función del Poké-Reloj o unas gafas de moda.



CONSEJOS

Nuevo reloj en el Poké-Reloj

Si te gustan los relojes analógicos, el karateka de la casa del suroeste del pueblo te activará esta función gratuitamente.

Gafas a la moda

Un señor en la tienda del pueblo te regalará unas Gafas distintas según la hora del día a la que le visites. Las Gafas Elegidas te las regala entre las 4:00 y las 9:59 de la mañana y potencian los ataques especiales aunque no te dejan cambiar de movimiento. Las Gafas de Sol potencian los ataques siniestros y las dan de 10:00 a 19:59. Por último, las Gafas Esp. mejoran los ataques especiales un poco: ve a buscarlas entre las 20:00 y las 3:59.

Tienda Pokémon

El pueblo cuenta con una tienda nada convencional, llevada por dos ancianos. Los objetos exclusivos que venden en ella son la Carta Aérea, la Veloz Ball, la Turno Ball y la Ocaso Ball.

Centro Pokémon

El Payaso Leónidas se pasa por aquí los lunes, miércoles y viernes para retarte con su equipo de Mr. Mime, Alakazam y Ambipom (versión final).

→ Además, un señor de la planta baja del Centro Pokémon te regalará una Super Ball cada día si el primer Pokémon de tu equipo tiene una alta Felicidad.

6. ENCONTRONAZO CON HELIO



Un Recluta Galaxia vigila la entrada a las ruinas. Como te niega el acceso, derrotas a su equipo de Houndour y Golbat en torno al nivel 30. Mientras la anciana te cuenta la leyenda del equilibrio de los Pokémon legendarios, una voz os interrumpe. Se trata de Helio, líder del Equipo Galaxia, dispuesto a forzar a la anciana a que le revele todos sus secretos. Pero tú te interpones en una batalla Pokémon.



LOS POKéMON DEL RECLUTA GALAXIA		
SNEASEL	GOLBAT	MURKROW
Nv. 34	Nv. 34	Nv. 36
Chirrido	Aire Afilado	Pesadilla
Puño Hielo	Colmillo Ven.	Finta
Cuchillada	Supersónico	Pico Taladro
Ataque Rápido	Mordisco	Impresionar
Hab: Foco Interno	Hab: Foco Interno	Hab: Insomnio

¡HAZTE CON TODOS!

Como cada mes, encontraréis en esta sección todos los Pokémon que podéis capturar durante los capítulos que os hemos detallado en las páginas de la guía. ¡¡Que no se os escape ni uno!!

Ruta 214

ZUBAT
- **Niveles:** 22
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 41
- **Probabilidad:** 10% noche
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad

GEODUDE
- **Niveles:** 21
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 418
- **Probabilidad:** 20% alba día y noche
- **Esfuerzo:** + 1 Defensa

GRAVELER
- **Niveles:** 22 a 24
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 75
- **Probabilidad:** 35% alba y día, 25%noche
- **Esfuerzo:** + 2 Defensa

PONYTA
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 77
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad

RHYHORN
- **Niveles:** 21 a 24
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 111
- **Probabilidad:** 30% alba y noche, 20% día
- **Esfuerzo:** + 1 Defensa

SUDOWOODO
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 185
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** + 2 Defensa

GIRAFARIG
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 203
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** + 2 Sp Att

Mina Ruinamaníaco

GEODUDE
- **Niveles:** 21 a 23
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 418
- **Probabilidad:** 5% alba día y noche
- **Esfuerzo:** + 1 Defensa

HIPPOPOTAS
- **Niveles:** 22 a 24
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 449
- **Probabilidad:** 5% alba y día, 10% noche
- **Esfuerzo:** + 1 Defensa

Orilla Valor

GEODUDE
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 418
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** + 1 Defensa

GRAVELER
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 75
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** + 2 Defensa

GIRAFARIG
- **Niveles:** 26 a 28
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 203
- **Probabilidad:** 25% alba día y noche
- **Esfuerzo:** + 2 Sp Att

HOUNDOUR
- **Niveles:** 27 a 28
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 228
- **Probabilidad:** 10% alba y día, 20% noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

STARAVIA
- **Niveles:** 26 a 28
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 397
- **Probabilidad:** 25% alba, 35% día y 15% noche
- **Esfuerzo:** + 2 Velocidad

BIBAREL
- **Niveles:** 25 a 27
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 400
- **Probabilidad:** 30% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** + 2 Att

KRICKETUNE
- **Niveles:** 26 a 27
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 402
- **Probabilidad:** 10% día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

NIDORINA
- **Niveles:** 27
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 30
- **Probabilidad:** 11% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

NIDORINO
- **Niveles:** 27
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 33
- **Probabilidad:** 11% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

FLOATZEL
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 419
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** + 2 Velocidad

SHELLOS
- **Niveles:** 24 a 26
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 422
- **Probabilidad:** 35% alba y día, 45% noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

CHATOT
- **Niveles:** 23 a 25
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 441
- **Probabilidad:** 20% alba y día
- **Esfuerzo:** + 1 Att

SWELLOW
- **Niveles:** 21 a 24
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 227
- **Probabilidad:** 22% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** + 2 Velocidad

ABSOL
- **Niveles:** -
- **Método:** Plagas Pokémon
- **Dex:** 359
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** + 2 Att

Ruta 213

WINGULL
- **Niveles:** 24 a 26
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 278
- **Probabilidad:** 20% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad

BUIZEL
- **Niveles:** 23 a 25
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 418
- **Probabilidad:** 25% alba y día, 35% noche
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad

Ruta 212 Sur

WOOPER
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 194
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** + 1 PS

QUAGSIRE
- **Niveles:** 24 a 26
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 195
- **Probabilidad:** 30% alba día y noche
- **Esfuerzo:** + 2 PS



ROSELIA
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 315
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att.

BIBAREL
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 400
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** + 2 Att

KRICKETUNE
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 402
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +2 Att.

BUIZEL
- **Niveles:** 23 a 25
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 418
- **Probabilidad:** 15% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad

SHELLOS
- **Niveles:** 23 a 26
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 422
- **Probabilidad:** 45% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

CROAGUNK
- **Niveles:** 24 a 25
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 453
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Att.

GRIMER
- **Niveles:** 24 a 26
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 88
- **Probabilidad:** 22% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

EKANS
- **Niveles:** 23 a 26
- **Método:** GBA
- **Dex:** 23
- **Probabilidad:** 8% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Att.

LOTAD
- **Niveles:** 23
- **Método:** GBA
- **Dex:** 270
- **Probabilidad:** 4% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def.

LOMBRE
- **Niveles:** 26
- **Método:** GBA
- **Dex:** 271
- **Probabilidad:** 4% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** + 2 Sp Def.

Ruta 212 Norte

MARILL
- **Niveles:** 21 a 23
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 183
- **Probabilidad:** 22% alba, día, 45% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

KIRLIA
- **Niveles:** 22 a 24
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 281
- **Probabilidad:** 20% alba y día, 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 SP Att.

ROSELIA
- **Niveles:** 22 a 24
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 315
- **Probabilidad:** 35% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** + 2 SP Att.

STARLY
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 396
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad

STARAVIA
- **Niveles:** 21 a 23
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 397
- **Probabilidad:** 20% alba, día, 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 Velocidad

KRICKETUNE
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 402
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +2 Att.

BUDEW
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 406
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** + 1SP Att.

SMEARGLE
- **Niveles:** 23
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 235
- **Probabilidad:** 22% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad

Ruta 210 Norte

PSYDUCK
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 54
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.

MACHOP
- **Niveles:** 28 a 29
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 66
- **Probabilidad:** 15% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Att.

MACHOKE
- **Niveles:** 29 a 30
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 67
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** + 2 Att.

SCYTHER
- **Niveles:** 29
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 123
- **Probabilidad:** 15% alba, 5% día y noche
- **Esfuerzo:** + 1 Att.

HOOTHOOT
- **Niveles:** 27
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 163
- **Probabilidad:** 10% noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

NOCTOWL
- **Niveles:** 28
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 164
- **Probabilidad:** 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

MEDITITE
- **Niveles:** 27 a 29
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 307
- **Probabilidad:** 20% alba y día, 10% noche
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad

SWABLU
- **Niveles:** 27
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 333
- **Probabilidad:** 20% alba y noche, 30% día
- **Esfuerzo:** +1 SP Defensa

BIBAREL
- **Niveles:** 28
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 400
- **Probabilidad:** 20% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att.

KECLEON
- **Niveles:** -
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 352
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 Sp Defensa

BAGON
- **Niveles:** 28
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 371
- **Probabilidad:** 22% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Att.

ZANGOOSE
- **Niveles:** 29 a 30
- **Método:** GBA
- **Dex:** 335
- **Probabilidad:** 8% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att.

SEVIPER
- **Niveles:** 29 a 30
- **Método:** GBA
- **Dex:** 336
- **Probabilidad:** 8% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Att. +1 SP Att

LOS ENTRENADORES

No podían faltar a la cita. Son los entrenadores que veréis, con los que combatiréis (o no) y que os ganarán (o no) a lo largo del paso a paso por el que nos vaya llevando la guía.

Ruta 214

POKÉCOLECTOR MANRIQUE

- **Pokémon:** Jolteon
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** +2 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Vaporeon
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Flareon
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** + 2 Att.
- **Buscapelea:** -

RUINAMANÍACO HUMBERTO

- **Pokémon:** Shieldon
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** +1 Defensa
- **Buscapelea:** -

POKÉCOLECTOR JURAY

- **Pokémon:** Porygon
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** +1 Defensa
- **Buscapelea:** -

RUINAMANÍACO CAYETANO

- **Pokémon:** Bronzor
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** +1 Defensa
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Cranidos
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** + 1 Att.
- **Buscapelea:** -

MÉDIUM JUACU

- **Pokémon:** Duskull
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +1 SP Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 44, 59

- **Pokémon:** Kadabra
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** + 1 Att.
- **Buscapelea:** Nv. 44, 59

MODELO LILIANA

- **Pokémon:** Wormadam
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** +2 SP Defensa
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Wormadam
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** +2 SP Defensa
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Wormadam
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** +2 SP Defensa
- **Buscapelea:** -

POKÉCOLECTOR BASILIO

- **Pokémon:** Skorupi
- **Nivel:** 21
- **Esfuerzo:** +1 Defensa
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Carnivine
- **Nivel:** 21
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Tangela
- **Nivel:** 21
- **Esfuerzo:** +1 Defensa
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Tropius
- **Nivel:** 21
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Croagunk
- **Nivel:** 21
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Yanma
- **Nivel:** 21
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

JUGÓN CARLOS

- **Pokémon:** Goldeen
- **Nivel:** 30
- **Esfuerzo:** +1 Att.
- **Buscapelea:** Nv. 48, 64

MÉDIUM ABIGAÍL

- **Pokémon:** Chingling
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.
- **Buscapelea:** Nv. 41, 57

- **Pokémon:** Drifloon
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** Nv. 49, 59

- **Pokémon:** Kirlia
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** +2 SP Att.
- **Buscapelea:** Nv. 45, 61

Orilla Valor

POKÉCOLECTOR EUGENE

- **Pokémon:** Feebas
- **Nivel:** 28
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

SRTA. AROMA ORQUÍDEA

- **Pokémon:** Roselia
- **Nivel:** 28
- **Esfuerzo:** + 2 SP Att.
- **Buscapelea:** -

CIENTÍFICO EMILIANO

- **Pokémon:** Kadabra
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** + 2 SP Att.
- **Buscapelea:** -

CRIAPOKÉMON KAIA

- **Pokémon:** Aipom
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Marill
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Swablu
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +1 SP Defensa
- **Buscapelea:** -

ESCOLAR ESTEBAN

- **Pokémon:** Quagsire
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** + 2 PS
- **Buscapelea:** -

POKÉFAN MAGDALENA

- **Pokémon:** Pichu
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Pachirisu
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

DUQUE LEONARDO

- **Pokémon:** Chatot
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** + 1 Att.
- **Buscapelea:** -

MARQUESA REBECA

- **Pokémon:** Purugly
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** + 2 Velocidad
- **Buscapelea:** -

ARTISTA ISMAEL

- **Pokémon:** Kricketune
- **Nivel:** 28
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** -

MODELO SAMIRA

- **Pokémon:** Psyduck
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +1 SP Att
- **Buscapelea:** -

CHICA BELÉN

- **Pokémon:** Chingling
- **Nivel:** 25
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Buneary
- **Nivel:** 25
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

VETERANO EVARISTO

- **Pokémon:** Machoke
- **Nivel:** 28
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Bronzor
- **Nivel:** 28
- **Esfuerzo:** +1 Defensa
- **Buscapelea:** -

JUGÓN TEUDIS

- **Pokémon:** Rhyhorn
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +1 Defensa
- **Buscapelea:** -

MODELO GABRIELA

- **Pokémon:** Finneon
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

NIÑO BIEN ROGER

- **Pokémon:** Lickitung
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

DAMISELA VICTORIA

- **Pokémon:** Cleffa
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** +1 SP Defensa
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Clefairy
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

CÁMARA ARNAU

- **Pokémon:** Magnemite
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +1 SP Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Mr. Mime
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +2 SP Defensa
- **Buscapelea:** -

REPORTERA ULRIKA

- **Pokémon:** Kirlia
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +2 SP Att.
- **Buscapelea:** -

Ruta 213

PLAYERO MANU

- **Pokémon:** Shellos
- **Nivel:** 25
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Shellos
- **Nivel:** 25
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Shellos
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** -

PLAYERA MAR

- **Pokémon:** Marill
- **Nivel:** 28
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** Nv. 44, 53

PESCADOR IBAI

- **Pokémon:** Rhyhorn
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +1 Defensa
- **Buscapelea:** -

MODELO ITZEL

- **Pokémon:** Glameow
- **Nivel:** 29
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** Nv. 45, 59

NADADORA ANIA

- **Pokémon:** Psyduck
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Azumarill
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +3 PS
- **Buscapelea:** -

MARINERO PAULO

- **Pokémon:** Tentacool
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +1 SP Defensa
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Pelipper
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +2 Defensa
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Machoke
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** -

NADADOR BREIXO

- **Pokémon:** Golduck
- **Nivel:** 32
- **Esfuerzo:** +2 SP Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Golduck
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +2 SP Att.
- **Buscapelea:** -

NADADORA MAURA

- **Pokémon:** Finneon
- **Nivel:** 33
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Pelipper
- **Nivel:** 33
- **Esfuerzo:** +2 Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 45, 59

NADADOR ASIER

- **Pokémon:** Gyarados
- **Nivel:** 32
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Gyarados
- **Nivel:** 32
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Gyarados
- **Nivel:** 32
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** -

RECLUTA GALAXIA

- **Pokémon:** Croagunk
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +1 Att.
- **Buscapelea:** -

Ciudad Pradera

PESCADOR TADEO

- **Pokémon:** Whiscash
- **Nivel:** 33
- **Esfuerzo:** + 2 PS
- **Buscapelea:** -

MARINERO JAIDEN

- **Pokémon:** Wingull
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Wingull
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

PLAYERO MARIANO

- **Pokémon:** Bibarel
- **Nivel:** 32
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

PLAYERA CLEO

- **Pokémon:** Azurill
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Marill
- **Nivel:** 29
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Azumarill
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +3 PS
- **Buscapelea:** -

PESCADOR TRISO

- **Pokémon:** Goldeen
- **Nivel:** 28
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Seaking
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Gyarados
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

MARINERO CRISTÓBAL

- **Pokémon:** Wingull
- **Nivel:** 29
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Shellos
- **Nivel:** 30
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Golduck
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +2 SP Att.
- **Buscapelea:** -

LÍDER MANANTI

- **Pokémon:** Gyarados
- **Nivel:** 33
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Quagsire
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Floatzel
- **Nivel:** 37
- **Esfuerzo:** +2 Velocidad
- **Buscapelea:** -

Ruta 212 Sur

POKÉMON RANGER JONI

- **Pokémon:** Carnivine
- **Nivel:** 28
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** Nv. 34, 44, 60

- **Pokémon:** Luxio
- **Nivel:** 30
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** Nv. 36, 46, 62

- **Pokémon:** Dewgong
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +2 SP Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 58

CIENTÍFICO BALDOMERO

- **Pokémon:** Magnemite
- **Nivel:** 30
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.
- **Buscapelea:** Nv. 36, 46, 55.

- **Pokémon:** Kadabra
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +2 SP Att.
- **Buscapelea:** Nv. 32, 42, 55

DAMA PARASOL SABRINA

- **Pokémon:** Wooper
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** -.

- **Pokémon:** Quagsire
- **Nivel:** 28
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

DAMA PARASOL MONI

- **Pokémon:** Goldeen
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** + 1 Att.
- **Buscapelea:** Nv. 33, 42, 50.

- **Pokémon:** Bibarel
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** Nv. 33, 42, 50

- **Pokémon:** Hippowdon
- **Nivel:** 42
- **Esfuerzo:** +2 Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 50

- **Pokémon:** Mantine
- **Nivel:** 50
- **Esfuerzo:** +2 SP Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 50

PESCADOR JUAN

- **Pokémon:** Gyarados
- **Nivel:** 29
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** -

PESCADOR SIMÓN

- **Pokémon:** Goldeen
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Goldeen
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Buscapelea:** -

PESCADOR PEDRO

- **Pokémon:** Barboach
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Barboach
- **Nivel:** 25
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Gyarados
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Barboach
- **Nivel:** 25
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** -

POKÉCOLECTOR DÁMASO

- **Pokémon:** Umbreon
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** +2 SP Defensa
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Espeon
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** +2 SP Att.
- **Buscapelea:** Nv. 50

POLICÍA DANI

- **Pokémon:** Hoothoot
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** Nv. 32, 42, 51.

- **Pokémon:** Machop
- **Nivel:** 28
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Buscapelea:** Nv. 34, 44, 53.

CIENTÍFICO QUIQUE

- **Pokémon:** kadabra
- **Nivel:** 30
- **Esfuerzo:** +2 SP Att.
- **Buscapelea:** -

POKÉMON RANGER JAVIER

- **Pokémon:** Monfermo
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +1SP Att. +1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

POKÉMON RANGER IDOIA

- **Pokémon:** Marill
- **Nivel:** 29
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** Nv. 35, 45, 61.

- **Pokémon:** Leafeon
- **Nivel:** 29
- **Esfuerzo:** +2 Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 35, 45, 61.

Ruta 212 Norte

POLICÍA CLEMENTE

- **Pokémon:** Hoothoot
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** +1 Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Machop
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** +1 Att.
- **Buscapelea:** -

NIÑO BIEN BENJAMÍN

- **Pokémon:** Prinplup
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** +2 SP Att
- **Buscapelea:** -

DAMISELA MIREIA

- **Pokémon:** Cherubi
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.
- **Buscapelea:** Nv. 35, 45, 58.

- **Pokémon:** Hoppip
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +1 SP Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 58

- **Pokémon:** Bellossom
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +3 SP Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 58

MARQUESA ESTRELLA

- **Pokémon:** Roselia
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** +2 SP Att
- **Buscapelea:** Nv. 45, 61.

DUQUE TRISTÁN

- **Pokémon:** Chatot
- **Nivel:** 27
- **Esfuerzo:** +1 Att.
- **Buscapelea:** Nv. 35, 45, 61.

POLICÍA ILDEFONSO

- **Pokémon:** Hoothoot
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Machop
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** +1 Att.
- **Buscapelea:** -

POLICÍA ALEX

- **Pokémon:** Hoothoot
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** -



- **Pokémon:** Machop
- **Nivel:** 25
- **Esfuerzo:** +1 Att.
- **Buscapelea:** -

POLICÍA IÑAKI

- **Pokémon:** Hoothoot
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Machop
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +1 Att.
- **Buscapelea:** -

Ruta 210 Norte

CHICO NINJA ENEKO

- **Pokémon:** Zubat
- **Nivel:** 29
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Skorupi
- **Nivel:** 29
- **Esfuerzo:** +1 Defensa
- **Buscapelea:**

- **Pokémon:** Stunky
- **Nivel:** 29
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Golbat
- **Nivel:** 29
- **Esfuerzo:** +2 Velocidad
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY ALMUDENA

- **Pokémon:** Aipom
- **Nivel:** 32
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Girafarig
- **Nivel:** 32
- **Esfuerzo:** +2 SP Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Grotle
- **Nivel:** 33
- **Esfuerzo:** +1 Att. +1 Defensa
- **Buscapelea:** -

DÚO PAU Y PAZ

- **Pokémon:** Gyarados
- **Nivel:** 36
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Raichu
- **Nivel:** 36
- **Esfuerzo:** +3 Velocidad
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY TOREL

- **Pokémon:** Scyther
- **Nivel:** 32
- **Esfuerzo:** +1 Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Probopass
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +1 Defensa +1 SP Def.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Luxio
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** -

CHICO NINJA MIQUELE

- **Pokémon:** Mothim
- **Nivel:** 33
- **Esfuerzo:** +1 Att. +1 SP Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Leafeon
- **Nivel:** 29
- **Esfuerzo:** +2 Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 35, 45, 61.

KARATEKA AZTLAN

- **Pokémon:** Machoke
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** -

CHICO NINJA DARIAN

- **Pokémon:** Stunky
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Golbat
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +2 Velocidad
- **Buscapelea:** -

ORNITÓLOGA ALONDRA

- **Pokémon:** Hoothoot
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Noctowl
- **Nivel:** 33
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** Nv. 44, 59

- **Pokémon:** Skarmory
- **Nivel:** 59
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** Nv. 59

VETERANO FRANCHO

- **Pokémon:** Tangela
- **Nivel:** 32
- **Esfuerzo:** +1 Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 44, 60.

- **Pokémon:** Ponyta
- **Nivel:** 32
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** Nv. 44, 60.

- **Pokémon:** Buizel
- **Nivel:** 32
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** Nv. 44, 60.

DOMADRAGÓN IAGO

- **Pokémon:** Gible
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +1 Att.
- **Buscapelea:** Nv. 46, 61.

- **Pokémon:** Shelgon
- **Nivel:** 61
- **Esfuerzo:** +2 Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 61

- **Pokémon:** Dratini
- **Nivel:** 61
- **Esfuerzo:** +1 Att.
- **Buscapelea:** Nv. 61.

Pueblo Caelestis

RECLUTA GALAXIA

- **Pokémon:** Houndour
- **Nivel:** 32
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Golbat
- **Nivel:** 30
- **Esfuerzo:** +2 Velocidad
- **Buscapelea:** -



EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

Las consultas sobre las próximas ediciones Oro y Plata para DS comienzan a saturar el correo electrónico de Oak. ¡Cómo os gusta estar siempre a la última, entrenadores! Por eso no debéis alejaros mucho de esta sección, porque Oak siempre se las apaña para descubrir cosas que nadie ha visto, para avanzar detalles de los futuros juegos y resolver dudas de los títulos disponibles.

Los Pokémon te siguen

Hola, soy Daniel. He visto un artículo sobre un fallo que había en las pasadas ediciones de Pokémon: Missigno.

1.- ¿Missigno puede aparecer en D/P/Pt? Yo no lo quiero encontrar, pero es solo para asegurarme y estar tranquilo de que mi juego no sufra fallos.

Como bien dices, MissigNo en realidad no es un Pokémon, sino un 'bug' del juego. Generalmente sale cuando el juego no puede leer bien el conjunto de datos que conforma cada Pokémon. Este error sale si te dedicas a alterar los datos del juego y lo haces mal, así si juegas sin hacer cosas raras no pasará nada.

2.- En los remakes de Oro Corazón y Plata Alma, ¿el Pokémon que te acompaña es solo el inicial o el primero de la lista? Si es el primero de la lista, ¿qué haréis para que para que quepan Wailord o Steelix?, ¿los Pokémon de tipo Agua también te seguirán? Se me haría raro...



STEELIX. Este Steelix en realidad debería ser 6 veces más grande, ¡pero entonces no cabría por las puertas! ¡Vaya dilema!

En las Ediciones Oro Corazón y Plata Alma te puede seguir cualquiera de las 493 especies de Pokémon. En concreto te acompañará el primer Pokémon de tu equipo, que no tendrá que salir de una Poké Ball para combatir.

Pese al gran tamaño de Steelix y Wailord (más de 5 y 8 veces el tamaño de una persona), estos Pokémon también te acompañarán, aunque no guardarán una proporción real con el personaje, porque se podrían salir de la pantalla. Igualmente, Pokémon muy pequeños como Diglett serán más grandes de lo que debieran, porque de lo contrario apenas se verían.

Daniel
e-mail

MO Despejar

Hola otra vez, querido Profesor Oak

1.- Ya tengo el nuevo Pokémon Platino y me gusta mucho. Pero tengo una duda y necesito tu ayuda para avanzar en el juego: ¿Dónde se encuentra la MO Despejar?

La MO Despejar se encuentra en la sala grande al final de Ruinas Sosiego... la cueva donde hay tantos Unown. Luego puedes aprovechar y subirte la Torre Perdida...

Manuel Carrera Mira
e-mail

El e-Reader de Advance

Hola soy Fernando y tengo 12 años. Es la primera vez que escribo y me gustaría que la publicarais. Muchas gracias.

1.- En Pokémon Esmeralda, en la Ciudad Arrecípolis hay una casa de un señor mayor que tiene una puerta tapada por dos árboles, ¿cómo los puedo quitar? ¿Es cierto que existen las e-cards? Si es así, ¿dónde las puedo conseguir?

Esos árboles no los puedes quitar de ninguna manera. Para quitarlos necesitas precisamente una e-card, pero el set de e-cards que salió para la Edición Esmeralda sólo vale para la versión japonesa del juego.

Por tanto, para hacer algo así necesitarías un lector de cartas e-Reader japonés, un juego japonés de Esmeralda y las e-cards de batalla o de escenario de Colina Desafío que sólo salieron en Japón. Todo lo cual hace tiempo que Nintendo no lo vende.



BATTLE e-CARDS. Estas cartas de Pokémon tienen un código en un lateral que te permite descargar nuevos entrenadores a tus juegos Pokémon.

2.- En Pokémon Platino, tras conseguir a Giratina en el Mundo Distorsión, al salir aparecemos en un sitio fuera de la cueva. ¿Qué se puede hacer allí?

Se trata de Fuente Despedida. Más adelante podrás volver al Mundo Distorsión a por la Griseosfera, que te permite tener a Giratina en su Forma Origen fuera del Mundo Distorsión.

3.- ¿Me puedes decir algunos de los récords que hay que conseguir en el Frente Batalla para luchar contra el jefe?

Te dejo una tabla resumen, recuerda que las victorias deben ser consecutivas incluso aunque pases de ronda. El as del frente

RECORDS DEL FRENTE DE BATALLA			
Edificio	**As (líder)**	**Primer encuentro**	**Segundo encuentro**
Torre Batalla	Jericor	20 victorias	48 victorias
Fábrica Batalla	Espinal	20 victorias	48 victorias
Sala Batalla	Argenta	49 victorias	169 victorias
Ruleta Batalla	Delila	20 victorias	48 victorias
Castillo Batalla	Kokuran y Catleya	20 victorias	48 victorias

aparecerá en la siguiente batalla la primera vez.

4.- ¿Me puedes dar más datos acerca de los nuevos juegos Pokémon Oro Corazón y Plata Alma?
Pues por ejemplo que podremos ir a Kanto, o que habrá un Frente Batalla...

5.- ¿Qué novedades traen estos juegos? ¿Cuándo salen?
Sigue atento a la revista, que poco a poco se irán conociendo más detalles. En Europa la fecha confirmada es primavera de 2010.

Fernando
e-mail

Misiones extra de Sombras de Almia

Hola Profesor Oak, es la segunda vez que escribo y quería que publicaran mis preguntas.

1.- ¿Hay alguna forma de conseguir legalmente a Arceus en Diamante, Perla o Platino?
Por ahora, en España no. Quizá el año que viene sepamos más de este Pokémon...

2.- Sé que las dos últimas funciones del Poké-Reloj se consiguen en el Parque Compi pero, ¿quién te lo da exactamente?
Las funciones Temporizador y Cambiacolor del Poké-Reloj se activan si muestras un Snorlax y un Kecleon a una chica en la planta baja del edificio del Parque Compi. Sin embargo, no son las últimas funciones... tienes el Indicador de atracción en la entrada del Gran Pantano si capturas al menos 5 Pokémon en una sesión de safari (sólo Platino). Y podría haber otras dos funciones secretas...

3.- ¿Sacarán nuevas misiones especiales para Pokémon Ranger: Sombras de Almia aparte de las de Shaymin, Dialga y Palkia?
Pokémon Ranger: Sombras de Almia cuenta con 3 misiones especiales y 3 extra. Las tres misiones especiales son las de Manaphy, Riolu y Darkrai, mientras que las tres misiones extra son las de Shaymin, Dialga y Palkia. Aparte de esas, no hay más.

4.- ¿Qué es exactamente MissigNo.?
Tienes la respuesta en una pregunta anterior.

5.- Para conseguir la misión especial de Manaphy en el Ranger, ¿dónde tengo que poner el código?
El procedimiento varía según sea Pokémon Ranger o Pokémon Ranger: Sombras de Almia:

En el primero deberás pasarte el juego, y verás que aparece la opción Red Ranger en el menú principal; allí debes poner la clave C58f - t3WT - Vn79.

En el segundo puedes usar la opción Red Ranger en cualquier momento, pero la misión se descarga desde la CWF de Nintendo en determinadas fechas. Este evento en concreto finalizó el 14 de febrero.

Jaime Montes Sáez
e-mail



MISIONES ESPECIALES. *Pokémon Ranger Sombras de Almia tiene tres misiones especiales y tres misiones extra.*

Capturando a Feebas

Hola, me llamo Jesús, tengo 10 años y es la primera vez que escribo. Compro la revista todos los meses y me daría mucha alegría que publicaran mis preguntas sobre Pokémon Diamante y Perla. Muchas gracias.

1.- ¿Dónde puedo conseguir a Feebas en Pokémon Diamante y cómo lo evoluciono?
Se puede conseguir pescando en el lago substerráneo que hay en Monte Corona si accedes desde Ruta 211. Lo que pasa es que Feebas sale sólo en cuatro 'tiles' (cuadraditos en que se dividen las zonas) del lago y la probabilidad de que salga este Pokémon es del 50%. Por ello deberás pescar varias veces en cada uno de los 'tiles' del lago hasta que encuentres a Feebas. Además, he oído que puedes hacer la búsqueda con amigos si creas un grupo wireless e intercambias récords.

2.- ¿Me podría decir en qué ruta salen estos Pokémon: Gligar, Togepi, Shellder, Tyrogue, Yanma y Duskull?
En las Ediciones Diamante y Perla, Gligar sale insertando el juego Esmeralda en la ranura GBA de la DS en diversas rutas (206, 207 entre otras); Togepi sale usando el PokéRadar en la Ruta 230; para encontrar a Shellder deberás usar la Supercaña en Valle Eólico, por ejemplo; Tyrogue sale con el PokéRadar en la Ruta 208; Yanma sale a veces en el Observatorio del Gran Pantano una vez tengas la PokéDex Nacional; y Duskull sale con el PokéRadar en la Ruta 224.

3.- ¿Cómo aprende Pikachu Placaje Eléctrico?
Si le equipas a un Pikachu hembra el objeto Bola Luminosa y lo pones a criar, la cría Pichu sabrá Placaje Eléctrico. También conoce este movimiento el Pikachu de Pokémon Battle Revolution, además de Surf.

4.- ¿Cómo evoluciono de Sneasel a Weavile?
Para evolucionarlo, debes equiparle el objeto Garrafilada a Sneasel, esperar a que se haga de noche y subirle un nivel.

5- ¿Me podría decir dónde están todas las piedras de Pokémon Diamante?
Buena parte de ellas las puedes encontrar excavando en el Subsuelo: Piedra Fuego, Piedra Hoja, Piedratrueno, Piedra Agua, Piedra Lunar y Piedra Solar son tesoros difíciles de encontrar allí. Del resto, la Piedra Día sale en Isla Hierro y Ruta 228; la Piedra Noche sale en el Almacén Galaxia y en la Calle Victoria (en la zona que se desbloquea tras ganar en la Liga Pokémon); y la Piedra Alba está en Monte Corona y en Ruta 225.

6.- ¿Podría decirme los ataques que aprenden Giratina, Heatran y Shaymin?
Te dejo las fichas de Giratina (en sus dos formas) y de Heatran. La ficha de Shaymin la pusimos el mes pasado para sus dos formas, pero para compensar te pongo la de Milotic. Están a vuelta de página.

7.- He oído que van a salir dos nuevas ediciones de Pokémon para Nintendo DS. ¿Cuándo van a salir? y ¿se pueden intercambiar

SI LE EQUIPAS A UN PIKACHU HEMBRA EL OBJETO BOLA LUMINOSA Y LO PONES A CRIAR, LA CRÍA PICHU RESULTANTE SABRÁ PLACAJE ELÉCTRICO

Pokémon con las ediciones Perla y Diamante?
Las Ediciones Oro Corazón y Plata Alma saldrán en primavera de 2010. Y en ellas podrás intercambiar Pokémon con las Ediciones Diamante, Perla y Platino.

Jesús Palomo Campos
e-mail

Regigigas promocional

Hola me llamo Alejandro y soy seguidor de la revista. Tengo unas cuantas preguntas, ahí van:

1.- Tengo un Lugia en el equipo con una cara amarilla a la derecha, un amigo mío tuvo a todo su equipo con PokéRus y al día siguiente se le fue y le quedó esa cara. Es por eso, ¿no?
Efectivamente, cuando un Pokémon es curado del PokéRus se le queda esa marca amarilla como indicador de que está vacunado y que por tanto no puede ser contagiado de nuevo ni contagiar a otros. Sin embargo, tu Lugia seguirá recibiendo el doble de puntos de esfuerzo tras cada batalla (siempre que no esté a nivel 100 ni con todo el esfuerzo ya aplicado).

2.- En Platino tengo a un Shaymin pero no lo puedo transformar a su Forma Cielo, ¿es porque no es del evento que se repartió en Game o hay que conseguir el PokéDex Nacional?
Sólo el Shaymin promocional repartido en Game en España, activa el evento de la Gracídea en Pueblo Aromaflor de Pokémon Platino, y sólo él puede ser transformado a su Forma Cielo.

3.- En Platino, la puerta que abre la Llave Secreta está en el edificio del Equipo Galaxia, ¿no?
El cuarto de los electrodomésticos que permiten cambiar de forma a Rotom está en el Edificio Galaxia de Ciudad Vetusta. Pero para entrar no busques ninguna puerta, sino un hueco en la pared cerca de una televisión. Mira la imagen.

4.- ¿Qué ha pasado con Moviplaya de este año?
No ha habido Moviplaya este año, sino un pequeño evento en algunas playas durante julio y agosto.
En ellos repartieron a Regigigas promocional de nivel 100. Tiene Cabezahierro, Avalancha, Viento Hielo y Agarrón, y desbloquea a los tres Regis en Pokémon Platino.

Alejandro Gómez
e-mail

DATOS Y ATAQUES DE GIRATINA FORMA ALTERADA

Por Nivel	Tutor Platino	Otros Datos	Max Status
1 Dragoaliento	Cometa Draco	Habilidad: Presión (el rival gasta el doble de PP).	PS: 504
1 Cara Susto	Aire Afilado		Ataque: 328
10 Vien. Aciago	Cortefuria	Obtención: En DP sale en la Cueva Retorno con la PokéDex Nacional. En Platino se transforma ya en Sinnoh sin Griseosfera.	Defensa: 372
20 Poder Pasado	Viento Hielo		Velocidad: 306
30 Garra Dragón	Ronquido		At.Especial: 328
40 Golpe Umbrío	Rencor		Df.Especial: 378
50 Anticuar	Rapidez	Tipos: Fantasma/Dragón; débil a Hielo, Dragón, Siniestro y Fantasma, resiste Veneno, Bicho, Fuego, Agua, Planta y Eléctrico, inmune a Normal y Lucha.	
60 Tierra Viva	Acua Cola		
70 Cuchillada	Cabezahierro		
80 Garra Umbría	Bofetón Lodo		
90 Esfera Aural	Enfado		
	Ciclón		

DATOS Y ATAQUES DE GIRATINA FORMA ORIGEN

Por Nivel	Max Status
La Forma Origen de Giratina aprende los mismos ataques que la Forma Alterada. Sin embargo, tiene la habilidad Levitación, que le proporciona inmunidad frente a ataques de tipo Tierra y púas, y es exclusiva de la Edición Platino. Podrás hacer con él exclusivamente en el Mundo Distorsión y en Sinnoh mientras Giratina lleve equipado el objeto Griseosfera.	También cambian sus estadísticas máximas: PS: 504 Ataque: 328 Defensa: 372 Velocidad: 306 At.Especial: 328 Df.Especial: 378

DATOS Y ATAQUES DE HEATRAN

Por Nivel	Tutor Platino	Otros Datos	Max Status
1 Poder Pasado	Ronquido	Habilidad: Presión (el rival gasta el doble de PP).	PS: 386
9 Malicioso	Alboroto		Ataque: 306
17 Colm. Ígneo	Poder Pasado		Defensa: 342
25 Eco Metálico	Tierra Viva	Obtención: Sale en la sala final de Montaña Dura al noreste de Sinnoh.	Velocidad: 278
33 Triturar	Onda Ígnea		At.Especial: 394
41 Cara Susto	Def. Férrea		Df.Especial: 342
49 Humareda	Cabezahierro	Tipos: Fuego/Acero; muy débil a Tierra, débil a Lucha y Agua, resistente a Normal, Volador, Fantasma, Psíquico, Dragón y Siniestro, muy resistente a Bicho, Acero, Planta y Hielo, inmune a Veneno.	
57 Giro Fuego	Bofetón Lodo		
65 Cabezahierro			
73 Tierra Viva			
81 Onda Ígnea			
88 Roca Afilada			
96 Lluvia Ígnea			

Hippopotas

Hola me llamo Clemente García, soy de Murcia y quería preguntaros una duda.



USA LA LLAVE SECRETA. *La llave secreta no abre exactamente una puerta… presta atención a esta pantalla para saber dónde tienes que usarla.*

DATOS Y ATAQUES DE MILOTIC				
Por Nivel	Tutor Platino	Mov. Huevo	Otros Datos	Max Status
Pistola Agua	Buceo	Manto Espejo	Habilidad: Escama Esp. (su Defensa sube un 50% si está congelado, dormido, paralizado, envenenado, intoxicado o quemado).	PS: 420 Ataque: 394 Defensa: 317 Velocidad: 333 At.Especial: 284 Df.Especial: 295
Repetición	Viento Hielo	Dragoaliento		
Hidrochorro	Ronquido	Chapoteolodo		
Alivio	Rapidez	Hipnosis		
Hidropulso	Acua Cola	Pantalla Luz		
Ciclón	Cabezahierro	Rayo Confuso	Obtención: Evoluciona a Feebas subiéndole un nivel con una Belleza de 170 puntos (Pokochos secos). Mira en el consultorio la forma de capturar a Feebas.	
Recuperación	Bofetón Lodo	Neblina		
Seducción	Ciclón	Niebla		
Acua Cola		Cosquillas		
Danza Lluvia				
Hidro Bomba				
Atracción			Tipo: Agua; débil a Planta y Eléctrico; resistente a Acero, Fuego, Agua y Hielo.	
Velo Sagrado				
Acua Aro				

1.- Tengo el Pokémon Edición Platino y me falta un Pokémon para completar la PokéDex, pero no lo encuentro. Es la pre-evolucion de Hippowdon, Hippopotas. ¿Podríais decirme dónde se encuentra?
A Hippopotas se le puede capturar en la Mina Ruinamaníaco, buscando en la Ruta 214. Pero siempre puedes tratar de hacer que Hippowdon críe con Ditto u otro Pokémon.

Clemente García
e-mail

Duda sobre 'Hazte con Todos'

Hola, me llamo Fran y tengo 11 años. Tengo una duda:

1.- ¿La sección 'Hazte con Todos' de la guía de Platino, también vale para Pokémon Diamante y Pokémon Perla?
Podría valerte la información sobre los Pokémon salvajes que salen en cada ruta. Pero ten en cuenta que ni las probabilidades de aparición se suelen mantener, ni los niveles serán los mismos, así como que hay cambios en algunas especies de Pokémon que ahora en Platino sí salen pero no en D/P, y viceversa.

Francisco García
e-mail

Pesadillas de Darkrai

Hola me llamo Dani, tengo 12 años y soy un fanático de Pokémon desde que me compraron Rojo Fuego. Por favor conteste a estas preguntas, gracias:

1.- En Ciudad Canal hay un niño que ha soñado con Darkrai, ¿es alguna señal de dónde está?
Las apariciones de Cresselia y Darkrai en el juego están íntimamente relacionadas. Darkrai es un Pokémon que genera pesadillas en quienes se le aproximan, y por eso fue recluido a la Isla Lunanueva. Esta isla está junto a la Isla Plenilunio, donde reside Cresselia y la Pluma Lunar, capaces de liberar de estas pesadillas.

2.-¿Dónde están Shieldon y Cranidos? En la PokéDex me dice que están en zona desconocida.
Para conseguirlos debes investigar un poco más en el Subsuelo. De vez en cuando encontrarás un fósil. Si llevas este fósil al Museo Minero de Ciudad Pirita, un investigador podrá extraer el Pokémon que hay en él. Otros Pokémon como Aerodactyl, Kabuto, Omanyte, Lileep o Anorith también se pueden capturar así.

3.- ¿Se sabe algo más de Pokémon Oro y Plata?
Sí, por ejemplo que habrá una nueva Zona Safari o que volveremos a usar los Bonguris.



SUEÑOS DE DARKRAI. Para ir a por Darkrai debes primero ayudar a este niño con la Pluma Lunar de Cresselia.

4.- ¿Sacarán otro Ranger?
Por ahora no parece, pero sé que sacarán hasta cuatro Pokémon Mundo Misterioso nuevos: uno en Nintendo DS y tres en WiiWare.

5.- ¿Si pongo a un Snorlax de Rojo Fuego en la guardería con un Ditto en la Edición Diamante nacerá un Munchlax?
Debes equipar Incienso Lento a Snorlax si es hembra (o a Ditto si Snorlax es macho) para que la cría que nazca del Huevo sea Munchlax.

Daniel Martínez
e-mail

Los Pájaros Legendarios

Hola me llamo Javi Selma Rubio, y tengo algunas dudas.

1.- ¿Es cierto que se puede conseguir a Zapdos, Articuno y Moltres en Pokémon Platino sin pasarlos de la GBA?
Sí, una vez que tengas la PokéDex Nacional y hayas hablado con el Profesor Oak en el Parque Compi, podrás encontrarme en una casa de Ciudad Vetusta. Allí te diré que Zapdos, Articuno y Moltres han sido avistados dando vueltas por Sinnoh. En la función Marcamapa del Poké-Reloj podrás seguirlos para capturarlos, igual que con Cresselia y Mesprit. Salen al nivel 60.

2.- ¿Se podrán pasar a los nuevos, como Shaymin o Giratina, a Pokémon Battle Revolution?
No, no se puede, el juego no contempla la existencia de las nuevas formas de Platino.

3.- ¿Es cierto que estáis desarrollando Pokémon Battle Revolution 2?
Yo soy el Profesor Oak, no GameFreak. Tendrás que preguntárselo a ellos.

Javier Selma
e-mail

Las Plagas Pokémon

Hola, es la primera vez que escribo. Respóndame, por favor.

1.- En la primera guía de Pokémon Platino se menciona a Doduo con el método plaga. ¿Qué significa plaga?
Si vas a la casa de Maya (o León) en Pueblo Arena, verás que su hermana pequeña siempre habla de que determinada especie de Pokémon ha sido avistada frecuentemente ese día en una ruta en concreto. Eso es una Plaga Pokémon, cuando un grupo numeroso de Pokémon aparece en una ruta en concreto en determinados días. En el caso de Doduo, saldrá en la Ruta 201 en un 40% de los casos cuando haya una plaga de Doduo, y eso te lo dice la hermana de Maya cada día.

2.- ¿Qué es el PokéRadar?
El PokéRadar es un objeto que sirve para encontrar Pokémon

salvajes raros en las rutas, hacer que siempre batalles a los mismos Pokémon e incluso que sea más fácil encontrar un Pokémon shiny. Es un regalo del Profesor Oak cuando obtengas la PokéDex Nacional en Pueblo Arena.

3.- ¿Dónde se consigue a Ditto, Eevee, Scizor, Scyther, Magby, Absol, Ralts, Houndour, Rhydon?
En Pokémon Platino, Ditto sale en el Jardín Trofeo; Eevee te lo regala Tecla en Ciudad Corazón (también sale en el Jardín Trofeo); Scizor evoluciona de Scyther por intercambio con Rev. Metálico equipado; Scyther sale en Ruta 215; Magby es la cría de Magmar; Absol sale en Monte Corona; Ralts en las Ruta 208, 209 y 212; Houndour, en la Ruta 214; y Rhydon en las Rutas 227 y 228, Calle Victoria y Montaña Dura.

Nacho Traverso
e-mail

El evento de Darkrai

Hola me llamo Jorge y tengo 11 años. Soy un fan de esta revista y de Pokémon desde que tenía 5 años. Ahora que han sacado Pokémon Platino me gustaría que contestaran estas preguntas.

1.- ¿Cómo consigo a Darkrai y Shaymin en el Pokémon Platino?
Hasta el 13 de septiembre te podías descargar el Carné Socio por la CWF de Nintendo. Este objeto te permite acceder a la Taberna Bahía de Ciudad Canal y capturar a Darkrai. Con Shaymin pasará algo parecido en el futuro seguramente.

2.- ¿Cómo consigo la bandera de oro en el Subsuelo?
Debes capturar 10 banderas de tus amigos en el juego Captura la Bandera. Para la bandera de platino, lo mismo con 50 banderas. Con ella podrás poner más adornos en tu base secreta y retirar todas las rocas, así como conseguir una estrella en la Tarjeta de Entrenador.

3.- ¿Cuándo harán otro evento como el de Rotom?
Acaba de terminar el evento de Darkrai, así que pasarán unos meses hasta el siguiente.

4.- ¿Cómo hago que Eevee evolucione a su forma de tipo hoja?
Eevee evoluciona en Leafeon si le subes un nivel en el Bosque Vetusto, cerca de la roca cubierta de musgo.

5.- ¿Dónde puede salir un Bagon?
En la Ruta 210, con PokéRadar.

Jorge Vidal
e-mail

El casino

Hola profesor Oak, soy Iván, tengo 11 años y me gustaría que respondieras a estas preguntas:

1.- En Ciudad Rocavelo tengo el Monedero pero no puedo usar las máquinas del casino.
En la Edición Platino las máquinas del casino están extrañamente estropeadas.

2.- Pikachu tenía Surf en un vídeo GTS, ¿puede aprenderlo en juegos de DS o GBA?
El Pikachu promocional de Pokémon Battle Revolution sabe Surf. En GBA hay más formas, pero no pueden superar el Parque Compi al ser un movimiento MO.

Iván García
e-mail

Transformando a Deoxys

Hola Profesor, me llamo Pol y tengo 12 años. Me gustaría que me respondiera a esta pregunta:

1.- Hace tiempo conseguí un Deoxys en Forma Defensa en el Centro de Intercambio Global. Lo subí hasta el 100 y ahora me pregunto: ¿Si lo cambio de forma en Ciudad Rocavelo, le cambiarán las características?
El cambio de forma conlleva necesariamente el cambio en sus estadísticas. Nada más tocar el meteorito de Ciudad Rocavelo Deoxys cambiará de forma y con ello sus estadísticas.

Pol Borrellas
e-mail

Gengar salvajes

Soy Víctor, de Getafe. Tengo 10 años y necesito que usted me resuelva unas dudas:

1.- En el Platino, ¿donde se encuentra Porygon? Si se consigue de un entrenador, en qué ruta se encuentra.
Un señor en una casa al noreste de Ciudad Rocavelo te regala a Porygon por la cara.

2.- ¿Dónde se consigue a Gengar?
Lo mejor es evolucionarlo de Haunter por intercambio. Pero puedes encontrarlo en forma salvaje en la Vieja Mansión, en el cuarto del extremo derecho del pasillo del segundo piso y con el cartucho de Rubí, Zafiro, Esmeralda, Rojo Fuego o Verde Hoja en la ranura GBA de la DS.

Víctor Ignacio Molinero
e-mail

Exploradores del Cielo

Hola Profesor Oak, me llamo Alejandro y me gustaría que me respondiese estas dudas.

1.- En Pokémon Platino ¿cómo cambio de forma a Giratina?
Siempre que estés en Sinnoh, Giratina estará en su Forma Alterada. Para mantenerlo en su Forma Origen equípale la Griseosfera, que se consigue entrando de nuevo al Mundo Distorsión desde la Cueva Retorno.

2.- ¿Me puede hablar sobre los nuevos lugares que habrá en Exploradores del Cielo?
Lo más destacable es el Café Spinda. Por un pequeño precio, Spinda convertirá tus Bayas, Manzanas y Semillas en una Bebida. Estas Bebidas tienen muy variados efectos y pueden ser utilizadas en las zonas misteriosas. Además cuenta con servicios anexos como el Reciclaje de Wynaut, la Lotería de Wobbuffet o las Misiones de Togetic.



METEORITOS. Nada más tocar un meteorito de Ciudad Rocavelo, tu Deoxys cambiará a las Formas Velocidad, Normal, Ataque y Defensa.

3.- ¿Me podría decir los Pokémon que tiene Cintia y qué nivel?
Los miembros de la Liga Pokémon empiezan con un equipo y una vez obtienes la PokéDex Nacional su equipo se ve fortalecido. Te dejo su equipo en ambos casos:

4.- En Ranger 2, cuando te pasas el juego ¿por qué no sigues con el Capturador Vatonage?
Porque se trata del Capturador legendario

5.- En Pokémon Platino ¿dónde se encuentra el Electrizador?
El Magmatizador lo encontraste en la Ruta 214, supongo. Pues el Electrizador está junto al edificio del Valle Eólico, usando Surf.

Alejandro Patiño
e-mail

LOS POKéMON DE CINTIA

Pokémon	NV previo a Pokédex nacional	Nivel después
Spiritomb	58	74
Roserade	58	74
Togekiss	60	76
Lucario	60	76
Milotic	58	74
Garchomp	62	78

